

# Favori e Rancori

Avventura per neonati Camarilla di Vampire la Masquerade, 20° anniversario

(compatibile con le altre edizioni)

**Theme:** Sotterfugi. Quando hai scoperto un tranello aspettati che ne nasconda un altro.

**Mood:** Trepidazione. L'eccitazione e il pericolo nello svolgere il primo incarico di fiducia per il proprio principe.

**Ambientazione:** i personaggi si muovono nella zona sud della California (USA) tra la Kern County (a nord di Los Angeles) e Orange County (a sud di Los Angeles). E' il 25 di ottobre di un anno qualsiasi.



California del sud

## Città, luoghi e personaggi principali

- Bakersfield (Kern County) Città di origine dei personaggi
  - Eliseo della città
    - Antony "Tzilacatzin" Kaplam, principe Gangrel di Bakersfield, 6° generazione. Tzilacatzin è stato un guerriero Azteco Tlatelolca. Membro del ceto militare degli Otomi, divenne un famoso eroe nel corso dell'assedio di Tenochtitlán nel 1520. Scampato all'assedio fu vampirizzato 5 anni dopo come recluta Gangrel per aiutare a fermare l'avanzata degli europei.
    - Slyzard Hoss, primogen Toreador 9° generazione
    - Themistodes, arcote Brujah, 7° generazione
- Santa Ana (Orange Country)
  - Fusion, discoteca
    - Ashley Flores (Ragazza da recuperare)
    - George Panayiotou, proprietario del club. Follower of Set, 7° generazione.
  - Eliseo della città, contiene il rifugio di Panayiotou
    - Guardie di sicurezza
    - Diego de Nicuesa, principe Ventrue di Santa Ana, 6° generazione. Conquistador spagnolo, ha fatto parte della spedizione organizzata dal governatore di Cuba, Diego Velázquez de Cuéllar, per catturare Cortez. Vampirizzato nel 1514.

## **Trama**

Antony Kaplam, principe di Bakersfield, esige che venga ritrovata e riportata a casa la figlia di uno dei suoi principali collaboratori e sostenitori umani, il ricco e influente Gregor Flores.

La ragazza è stata vista l'ultima volta a Santa Ana, Orange Country.

Visto che il principe di Santa Ana, Diego de Nicuesa, è un rivale e acerrimo nemico di Kaplam l'operazione deve essere portata a termine discretamente, violando a quinta tradizione: l'ospitalità e il dovere per un vampiro di presentarsi al principe prima di entrare nel suo dominio.

Per questo motivo viene selezionato il gruppo dei giocatori, vampiri giovani e ancora poco noti.

Ashley Flores è stata irretita da George Panayiotou, un Seguace di Set proprietario di una discoteca chiamata Fusion e membro della corte locale.

Il Fusion è usato come centro di individuazione e reclutamento per le vittime di Panayiotou ed è il posto dove la ragazza è stata vista più volte.

Ashley ha in circolo nel sangue un veleno che la rende legata a Panayiotou quindi dovrà essere purificata prima di poterla riportare a Bakersfield.

Il modo in cui i personaggi porteranno a termine l'incarico determinerà il finale.

## **Sotterfugi**

Il principe Kaplam è convinto che tra i membri del suo entourage ci sia una spia ed è immagina che cercherà di sabotare il recupero di Ashley. Ha deciso quindi di inviare delle pedine sacrificabili (i personaggi) a recuperarla per farli cadere in trappola e scoprire così chi sia il traditore.

Nota: In realtà non c'è nessun traditore nella corte di Bakersfield.

George Panayiotou intende espandere la sua influenza nella zona e indagando nella regione ha scoperto anche della rivalità tra Kaplam e Nicuesa. Quando tra gli ospiti del suo locale nota la figlia di un servitore di Kaplam organizza una trappola. Irretisce la ragazza e fa sapere al padre dove sia finita, immaginando che il padre chiederà al suo dominatore di recuperarla. Se Kaplam commetterà qualche errore confida di ottenere delle prove per poterlo ricattare.

## **Fasi dell'avventura**

**Scena 1:** i personaggi ricevono l'incarico di ritrovare Ashley e si recano a Santa Ana

**Scena 2:** esplorazione del Fusion e salvataggio di Ashley che però è vincolata a Panayiotou dal veleno

**Scena 3:** irruzione nel rifugio di Panayiotou per trovare l'antidoto per Ashley

**Scena 4:** rientro a Bakersfield e resa dei conti finale

## Scena 1 (Bakersfield): convocazione dal principe

Mood: Paranoia. Ciascun giocatore deve ricevere le medesime istruzioni ma pensare di essere il solo ad averle ricevute.

Ogni personaggio viene convocato dal proprio sire o mentore presso il suo rifugio non appena si fa sera. Viene informato di essere stato invitato per la mezzanotte di quella sera presso l'Eliseo dal principe Kaplam per ricevere un incarico di fiducia insieme ad altri cainiti. Il sire non sarà presente. Viene anche avvisato che il principe è convinto che nel suo entourage ci sia un traditore e che pensa che tra gli altri partecipanti all'incarico ci sarà qualcuno che cercherà di sabotare la missione. Quindi il compito secondario del personaggio sarà quello di individuare il traditore. Il mentore ricorda anche di dare il massimo poiché se la missione fallisse e il fallimento gli venisse imputato entrambi correrebbero grossi rischi.

L'eliseo si trova presso il Valley Plaza di Bakersfield



I personaggi vengono fatti entrare in una sala riunioni riservata al secondo piano dove li attende uno dei primogeniti della città, Slyzard Hoss, e non il principe. Se i personaggi hanno qualche conoscenza della corte locale possono sapere che appartiene al clan Toreador ed è uno degli incaricati di fiducia del principe.



Slyzard Hoss

Dopo essere stati fatti accomodare e avere comunicato che quella sera il principe non sarà con loro Slyzard comincia a spiegare in maniera sbrigativa ed efficiente cosa dovranno fare, tramite l'uso di un videoproiettore da soffitto.

L'incarico consiste nel recarsi discretamente nella città di Santa Ana, a sud di Los Angeles, ritrovare una persona scomparsa, una donna umana di 24 anni di nome Ashley Flores e riportarla a lui. La missione deve essere completata la notte successiva.



Ashley Flores

La donna è stata vista recentemente in una discoteca chiamata Fusion, di proprietà di un membro della corte locale di nome George Panayiotou. Il Fusion è il miglior punto di partenza disponibile per le indagini.



George Panayiotou (sinistra) e la sua guardia del corpo (destra)

Il recupero deve tassativamente avvenire senza allertare della loro presenza i vampiri locali, o quantomeno senza far sapere che vengono da Bakersfield. Verrà loro fornita l'equipaggiamento necessario, tra cui due automobili anonime per il viaggio con navigatori satellitari, telefoni usa e getta, tablet, contanti e carte di credito a consumo equivalenti a un background a 4.

Se necessario sono disponibili vestiti di buona fattura ma non appariscenti.

Vengono anche dati loro degli inviti per entrare nel Fusion



Una copia dell'invito

Ogni automobile ha il pieno di benzina, ha una leggera blindatura (assorbe 2 punti di danno se riceve dei proiettili) e contiene nel retro un frigorifero portatile con 10 sacche di sangue, ciascuna che vale 1 punto sangue, 2 custodie con una pistola automatica di calibro medio con munizioni, 3 sacchi a pelo a chiusura ermetica come rifugio di emergenza.



Automobili fornite

## Scena 2 (Santa Ana): indagini al Fusion

Terminata la riunione i personaggi sono liberi di confrontarsi e organizzarsi.

Ci sono circa 3 ore di viaggio da Bakersfield in auto.

Possono partire subito per Santa Ana e dormire in zona per essere pronti appena si fa sera oppure trovarsi la sera successiva e partire.

Una volta raggiunta Santa Ana possono avvicinarsi al locale nel modo che preferiscono, prendere informazioni o fare indagini. Non ci sono elementi sospetti da trovare.

Il fusion apre alle 22.30 ma c'è già una lunga coda di persone dalle 22, sorvegliate e ispezionate da 2 guardie private all'ingresso che controllano gli inviti.



Visione del Fusion

Che si faccia la coda per circa 30 minuti o si trovi il modo di entrare rapidamente (aspetto eccezionale, corruzione, poteri) appena varcato l'ingresso si nota subito che il locale è molto affollato, con musica e rumore di conversazione continui.



Ingresso del Fusion

Subito dopo essere entrati risulta sorprendentemente facile individuare le persone note. Sia George che Ashley sono seduti su un divanetto nella parte centrale rialzata della sala centrale. Ashley sembra tranquilla anche se non molto divertita o interessata alla musica.



Zona relax vicino alla pedana rialzata

Diverse altre persone sono sedute a parlare o stanno baciandosi e ballando nella zona rialzata. E' possibile notare che dietro a George è seduta la sua guardia del corpo.

La pista è affollata, il bancone gremito e la musica forte rendono l'uso di Auspex molto difficile (+3 di difficoltà sui tiri) e tutti i personaggi con basso autocontrollo cominciano a sentire gli istinti della bestia avvicinarsi alla superficie (+1 alla frenesia). Se si volesse cercare in giro non si noteranno altri vampiri oltre a George.



Chi è il DJ? Io sono il DJ!

Il locale dispone anche di una sezione con piscina, una serra al piano superiore e un labirinto oscuro nella zona sotterranea.

Bevande: Fonte di Feng Shui, Samurai di Zaffiro, Freskura di Kozui, Dolcezza di Sakura Shoji, Aforisma Zen, Kyoto Amore Mio

Cibi: Insalata d'autunno, Sushi, Dim sum, Spaghetti e verdure saltate, Involtini all'uovo

Se i personaggi attendono e si mischiano alla folla per studiare l'ambiente dopo circa una mezz'ora notano che George e la guardia lasciano Ashley da sola sulla pedana per andare a parlare con diversi clienti. Se invece volessero avvicinare George troveranno una persona codiale e allegra, disposta a parlare con chiunque senza apparentemente nessun problema o sospetto.

Se Ashley venisse lasciata sola sulla pedana per più di 10 minuti si alzerà e inizierà a vagare per il locale, serra e labirinto compresi, mangiando e bevendo qualche cosa, dando ampie possibilità di essere contattata.

Se avvicinata non sembrerà molto interessata a parlare con sconosciuti e se invitata a uscire si rifiuterà di seguire chiunque fuori dal locale, anche se fosse informata che i personaggi sono lì per liberarla.

Se costretta a uscire continuerà a chiedere di essere lasciata in pace ma non opporrà nessuna resistenza, seguendo rassegnata chi volesse portarla via.

A meno che i personaggi non agiscano in maniera vistosa non verranno fermati o importunati da nessun membro della sicurezza o da George Panayiotou .

Nota: Panayiotou ha tutto l'interesse a far riportare Ashley a casa, quindi non ostacolerà in nessun modo i personaggi a meno che non lo affrontino direttamente.

### Scena 3 (Santa Ana): la trappola

Se i personaggi dovessero in qualche modo stordire o non ascoltare Ashley potranno facilmente portarla alle loro automobili e di lì a Bakersfield, dove però morirà in due giorni per avvelenamento del sangue. Passare alla scena 4, la conclusione.

Se invece i giocatori ascolteranno Ashley dopo averla portata fuori dal Fusion lei spiegherà di come non possa andare con loro in quanto il suo sangue è avvelenato e li pregherà di lasciarla tornare da Panayiotou. Se interrogata spiegherà come ogni sera il suo sangue debba essere purificato indossando per alcuni minuti una collana che George Panayiotou tiene in una stanza del suo rifugio, un tempio egizio di qualche tipo, altrimenti morirà.

E' per questo motivo che viene lasciata libera di girovagare quando vuole, visto che alla fine ritornerà sempre dal suo catturatore.

Ogni tentativo di sondarla (auspex, dominazione) o di analizzare il suo sangue (thaumaturgia) confermerà la sua storia. Anche le dicerie che i personaggi possono avere sentito sui Seguaci di Set confermeranno che è prassi comune per il loro clan controllare i loro servitori con droghe o veleni.

In effetti l'unico modo per salvarla consiste nel recuperare la collana prima che Panayiotou lasci il locale (di solito verso le 5 di notte). Ashley è terrorizzata dal piccolo tempio poiché ha sempre avuto l'impressione che ci siano delle cose che si aggirano nel buio, appena oltre la sua visuale. Inoltre il complesso dove si trova il rifugio è protetto da guardie di sicurezza e sistemi di allarme.

Ashley può guidare i personaggi al palazzo dove si trova il tempio, che però si trova in uno degli edifici che compongono l'Eliseo della città, nella zona centrale, un luogo a cui ai vampiri che fanno parte della Camarilla è vietato portare violenza e usare i loro poteri.



Eliseo di Santa Ana, affittasi a prezzi modici

Al palazzo si può accedere dall'ingresso principale (per poi scendere nella zona sotterranea) oppure tramite la rampa che porta al parcheggio interrato.

## Difese dell'Eliseo: telecamere, sistema allarme, guardie

Ingresso principale: guardia giurata umana + telecamera e sistema di allarme

Parcheggio: cancello con telecamera e sistema scheda per aprire la grata, guardia giurata Ghoul nella zona del parcheggio.

Evitare telecamere: Intelligenza + Sicurezza difficoltà 7

Disattivare sistema allarme: Intelligenza + Sicurezza difficoltà 8

Accesso al rifugio di Panayiotou, accesso a scheda + codice, difficoltà 8.

La guardia ghoul ha la scheda di accesso e conosce il codice.

Ashley è conosciuta dalle guardie e se convinta a collaborare può provare a convincere la guardia in ingresso a farla entrare per poi aprire una finestra ai personaggi

### Statistiche delle guardie

Anthony, Guardiano Ghoul

Attributi: fisici 3, mentali e sociali 2

Abilità: Atletica, Intimidire, Rissa e Armi da fuoco 3, Intimidire 2, Occulto 1

Poteri e capacità: Velocità e robustezza 1, forza di volontà 7, punti sangue 2

Pistola pesante, giubbotto antiproiettile leggero, torcia elettrica, tessera per accedere alle zone riservate del palazzo.



Salve, cosa vi conduce qui?

Danny e Nicholas, guardie private

Attributi: fisici, mentali e sociali 2

Abilità: Atletica, Intimidire, Rissa e Armi da fuoco 2, Intimidire 1

Forza di volontà 6

Fucile shotgun, Pistola pesante, giubbotto antiproiettile leggero, torcia elettrica.



Come posso aiutarla?

Una volta avuto l'accesso alla zona privata di Panayiotou i personaggi si troveranno davanti a un tempio dedicato a Set.



Per i sssservizi religiosi da quessssta parte.

Se i personaggi si aggireranno per il tempio cercando la collana inizieranno a sentire diversi rumori e fruscii aggirarsi per il tempio. I sensi e i poteri vampirici sembrano essere disturbati in questo luogo (difficoltà +2 su tutti i tiri).

Dopo pochi secondi dal loro ingresso verranno attaccati da 2 o 3 serpenti guardiani, a scelta del narratore

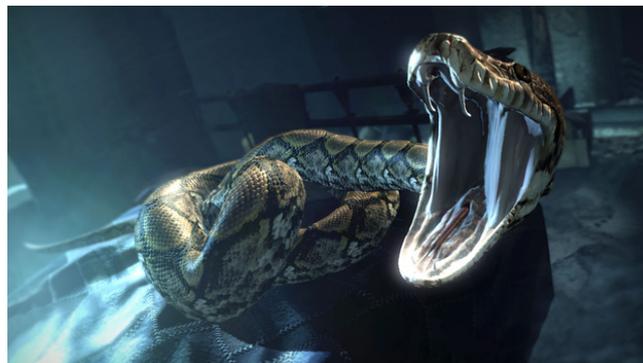
#### **Serpenti guardiani Ghoul**

Attributi: fisici 3, mentali 1 e sociali 0

Abilità: Atletica, Rissa, Schivare e Morso 3

Poteri e capacità: Robustezza 2 e Potenza 1, forza di volontà a 10, punti sangue 2, livelli di salute 4

Il loro morso infligge Forza + Potenza + 2 danni aggravati

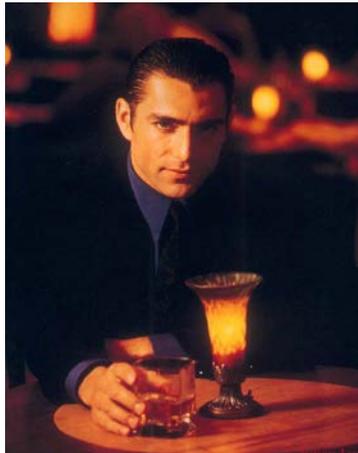


Una volta sconfitti i guardiani è molto facile trovare il talismano e tornare a Bakersfield con Ashley.



## Scena 4 (Bakersfield): Il ritorno

La scena finale dipende dal destino di Ashley e dal fatto che i personaggi tornino a Bakersfield o meno.



Il principe Kaplam

**Se i personaggi non dovessero tornare a Bakersfield** il principe li considererà dei traditori e chiamerà una caccia di sangue su di loro. Ovunque fuggano ci sarà sempre il rischio che prima o poi qualcuno li venga a cercare.

**Se Ashley non venisse riportata a Bakersfield** i personaggi verrebbero immediatamente convocati all'Eliseo. Il principe darà loro la colpa del fallimento accusandoli di incompetenza. Sa di dovere organizzare subito una nuova missione e sarà molto in collera, ordinando che vengano cacciati dalla città.

**Se Ashley venisse riportata a Bakersfield morta o morente per il veleno** i personaggi verrebbero immediatamente convocati all'Eliseo con i loro sire o mentori. Il principe li accuserà di tradimento e di incompetenza i loro sire.

La perdita di Gregor Flores come sostenitore è un colpo molto duro al suo potere e al suo prestigio. Ordinerà di uccidere i personaggi e se dovessero fuggire chiamerà su di loro una caccia di sangue e caccerà i loro sire dalla città.

**Se Ashley venisse riportata a Bakersfield sana e salva** sia Hoss che il principe Kaplam saranno molto compiaciuti. Convocheranno subito i personaggi e i loro sire all'Eliseo per una breve ringraziamento annunciando ricompense degne per tutti alla prossima riunione formale dell'Eliseo, la settimana successiva, a cui tutti loro sono invitati.

Come di consuetudine la riunione inizierà con un piccolo festeggiamento privato, utilizzato da tutti i cainiti della corte per parlarsi e valutare i rispettivi poteri e influenza.

I personaggi saranno al centro dell'attenzione.

All'improvviso però un imbarazzato servitore annuncerà discretamente al principe dell'arrivo a sorpresa di Themistocles, l'arconte del Justicar Brujah Jaroslav Pascek,, che afferma di essere in missione ufficiale e pretende di essere ricevuto. Con lui entrerà anche un sorridente George Panayiotou.

Themistodes spiegherà pubblicamente che il motivo della sua visita è la formale protesta, presentata dal principe di Santa Ana Diego de Nicuesa, in merito alla violazione del suo Eliseo da parte di un gruppo di neonati della comunità del principe Kaplam, gli stessi che quella sera sono stati convocati per essere onorati.



Themistodes

Prima che chiunque possa protestare o dire qualcosa Themistodes presenterà diverse fotografie e filmati presi da diverse telecamere e angolazioni ritraenti i personaggi dal loro arrivo a Santa Ana fino all'irruzione nel palazzo dell'Eliseo e del tempio di Panayiotou.

Themistodes ricorda che per questo comportamento, ovvero la violazione della seconda e quinta tradizione della Camarilla, è prevista come punizione la morte definitiva degli esecutori e l'esilio del principe Kaplam dalla città di Bakersfield.

Concedendo ora agli imputati la possibilità di difendersi, se ne hanno modo.

Quando la situazione sembrerà senza speranza per i personaggi Panayiotou interverrà, dicendo che come parte lesa e in rappresentanza del suo principe sarebbe disposto ad accettare un compromesso come riparazione per i torti subiti al posto delle esecuzioni.

Chiederà che il principe Kaplam accetti nella sua corte un "incaricato" del principe Nicuesa, ad esempio se stesso, con il compito di vigilare affinché questo genere di comportamento non abbia a ripetersi.

Inoltre chiederà che i personaggi accettino di bere una volta il suo sangue per iniziare un legame con lui, come risarcimento diretto per i danni procurati al suo tempio.

I personaggi sono ovviamente liberi di rifiutare e andare incontro alla morte.

Le statistiche e i poteri dei personaggi non giocanti vampiri non sono volutamente inseriti. I neonati non sono minimamente al loro livello e se dovessero entrare in combattimento con il principe Kaplam, Panayiotou o Themistodes verranno certamente uccisi.

## Conclusione

Questa avventura non prevede un lieto fine per i personaggi, a meno che non siano veramente creativi. Nel mondo di tenebra spesso non c'è il lieto fine a prescindere dalla bravura dei giocatori e questa è una lezione che vale la pena imparare.

La storia non dovrebbe essere neppure mortale, è un buon punto di partenza per i personaggi, ovvero si troveranno nei guai con un sacco di cainiti che li odiano, disprezzano o sfruttano, come nella migliore tradizione.

Avvertenze e copyright: L'avventura è un'idea originale (per modo di dire) dell'autore, Stefano "Walt" Calzighetti ed è stata pubblicata sul sito di giochi di ruolo <http://gdrpg.altervista.org>

Le regole e l'ambientazione del gioco sono state prese dal manuale Vampiri la Masquerade© 20° anniversario, edito dalla Raven Distribuzioni e proprietà intellettuale della White Wolf© e della Paradox©. Le immagini sono state prese da internet senza scopo di lucro. Chiunque ne abbia diritto può chiedermi di rimuoverle.